Темный союз



Колдун Ксалтон

Введение

Обратите внимание: место действия этого сценария преднамеренно оставлено неопределенным — все события происходят «где-то в окрестностях острова Тритон«.

Фон приключения

Как известно, однажды в чудовищной битве Посейдон победил трех морских титанов. Эти существа — Дагон, Кракен, и Ктолос теперь заключены Владыкой морей в темницу на дне бездны бездн. Существа известные как дагониты или «сыновья Дагона» ведут непрекращающиеся поиски способа, который даст им возможность

освободить «отца» из тюрьмы. Чтобы осуществить свой план они завербовали несколькотельфинов (считающих, что морской титан сможет вернуть им человеческую форму) и злого колдуна-человека по имени Ксалтон, члена тайной фракции фанатиков с Тритона (Ксалтон считает, что пробуждение Дагона откроет новую «Эру Славы» для переживающей упадок империи тритониан).

Зловещий План

Дагониты давно хотели освободить Дагона из подводной тюрьмы, но одного желания было мало — дела с магией у них никак не ладились, а именно она (скорее всего) и могла дать в их руки некоторые «ключи». Недавно одному из их лидеров пришла в голову замечательная мысль — войти в контакт с тельфинами — существами, когда-то бывшими магами — уж кому, как не им знать ответы на такие вопросы!

И действительно, тельфины располагали информацией о скрижалях морских титанов и о том, как они были «изъяты» Посейдоном в незапамятные времена … но о том, где скрижали могут находиться сейчас они само собой, даже не догадывались. Все же тельфины решили помочь дагонитам в их предприятии надеясь, что возвращение Дагона разрушит силу Посейдона и вновь вернет их давно потерянный человеческий облик.
Они также решили принять помощь нежданного союзника — злого Колдуна с Тритона назвавшегося Ксалтоном, видевшим в этой ситуации беспрецедентную возможность создать сильный тайный союз между заговорщиками-тритонианами и различными злыми морскими существами — союз, который мог разрушить власть Посейдона и восстановить великолепие морской империи тритониан…
Ксалтон придумал жестокий план, который и поведал новым союзникам: с помощью тельфинов дагониты похищают нереиду по имени Белис, которая по имеющимся у него данным, на самом деле была океанидой и вполне возможно знала о местонахождении

Скрижали Дагона.
Когда дело было сделано, Ксалтон использовал свою магию, чтобы поработить ее: это позволило магу выяснить где на самом деле спрятана скрижаль (в тайной подводной пещере у берега моря) и заставить, опять же, при помощи магии порабощенную океаниду украсть её и принести к своему новому владельцу…
Когда приключение начинается, Белис уже украла скрижаль и доставила Ксалтону — теперь маг готов принести её и ещё десять русалок королевской крови в жертву и совершить ритуал. Ритуал проводиться в подводной пещере, которая в прошлом была храмом посвященным Дагону…

Но сестра Белис - океанида Танис, уже хватилась пропажи и обнаружила тайное убежище заговорщиков. Теперь у неё есть совсем немного времени, чтобы найти группу отважных героев готовых помочь и немедля отправляться в храм Дагона с целью вернуть украденную скрижаль (и если это возможно спасти сестру) прежде, чем будет слишком поздно.

Как заманить игроков в ловушку сюжета?

Мы предлагаем несколько вариантов завязки сюжета каждую из которых можно использовать, чтобы втянуть игроков в это приключение.

- Божество-покровитель послало группу сюда, чтобы исследовать непонятную силу, которую оно ощущало.
- Минойская аристократия послала группу в Тритон с дипломатической миссией
- Судно с искателями приключений сбилось с курса в результате большого шторма.

Сценарий приключения



Морская нифма Танис

Часть первая: Битва в море

Плывя на корабле игроки замечают группу дельфинов, которые следуют тех же курсом.
Внезапно группа резко сворачивает в сторону. Среди дельфинов можно разглядеть красивую нереиду. Нереида — это океанида Танис.

Чуть поодаль находиться другая группа дельфинов, которые, кажется, сражаются с кем-то находящимся ниже поверхности воды.

Группа с Танис мчится прямо на корабль, и, наконец, дельфины внезапно выпрыгивают из воды и перелетев через палубу на другую сторону, мчатся на помощь сотоварищам.

Однако картина несколько переменилась — на палубе судна персонажей стоит нереида неземной красоты. Она пристально глядит в сторону персонажей игроков и через мгновение отводит взгляд на море, при этом отчаянно крича «нет!». Игроки могут видеть, что вторая группа дельфинов либо мертва либо изранена.

Позади судна на воде вскипают три водоворота, нереида кричит

«берегись!», и указывает за спины персонажам. Тут же из под воды выскакивают три Гексапода только что сражавшиеся с дельфинами и немедленно нападают на искателей приключений, которые как они полагают, являются союзниками Танис.
После боя Танис скажет игрокам, что она морская нимфа (не выдавая свой особый статус океаниды) узнавшая ненамеренно, что дагониты планируют провести ритуал, позволяющий тельфинам восстановить свою прежнюю форму, а значит и магию, которые они будут использовать, чтобы освободить Дагона и его братьев.

Если игроки спрашивают откуда она это узнала, Танис ответит с загадочной улыбкой: «море слухами полниться».

Танис сообщит персонажам, что море и его народы всегда будут помнить тех кто помогает ему. Если один из персонажей нуждается в лечении, она исцелит его с помощью магии, отдавая приоритет, конечно же, последователям Посейдона.

Если персонажи соглашаются, морская нимфа дает им возможность дышать и действовать под водой сроком до 7 часов (ее премия Одилического обаяния). Кроме этого, она даст каждому из персонажей ожерелье с тремя искрящимися жемчужинами позволив им, благодаря этому, видеть даже в кромешной тьме подводных пещер.
Как только приготовления закончены, дельфины отнесут океаниду и искателей приключений ко входу в подводную пещеру…

Эй, а что там с Белис?

Танис не скажет авантюристам о своей сестре до тех пор, пока она не будет уверена в том какую роль Белис сыграла в череде всех этих бедственных событий. Танис даже не знает верна ли Белис Посейдону по-прежнему и совершила всё это под действием злых чар, или предала Владыку морей и перешла на сторону противника.

Так или иначе, решение спасать Белис или, если это необходимо, принести её в жертву Посейдону (что в общем может

интерпретироваться как акт милосердия со стороны Танис, так как это спасет её сестру от ужасного гнева Владыки Морей) остается непосредственно за игроками.

Советы ведущему, относительно Танис и ее магии.

Как океанида Танис очень сильна, но подобно большинству нимф далека от того, чтобы быть великим воином.

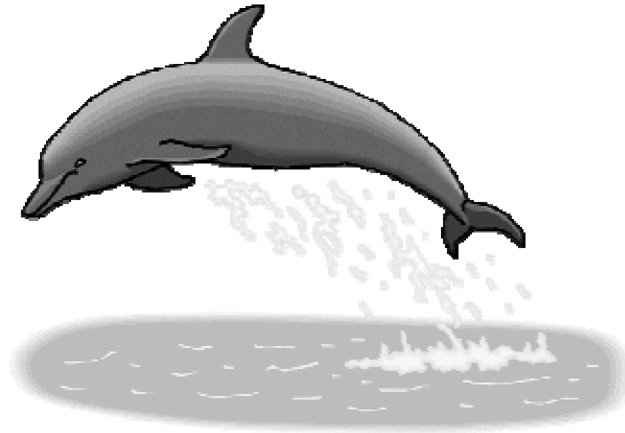
Она всегда будет стараться держаться на максимальной дистанции от любой драки, но обеспечит эффективную магическую поддержку.

Среди её заклинаний, наиболее вероятно применение следующих двух:

- лечения (спасать жизни персонажам игроков)
- соблазнения (держать на расстоянии наиболее опасных противников и давать игрокам преимущество «первого удара»).

Помните однако, что общее количество Очков Силы Танис уже несколько меньше максимума, из-за применения магии на судне. Танис будет использовать их мудро и предпочтет приберечь свои уловки для самых опасных противников.

Наконец, как (тайный) божественный агент Посейдона, Танис имеет один 100%-о эффективный Божественный Вопрос.
Она будет держать это в тайне и использует как последний отчаянный шаг, тем более, что она НЕ предупредила Посейдона — решив справиться с проблемой самостоятельно (ну ладно, с небольшой помощью нескольких отважных героев) ради спасения Белис.
Разумеется если Посейдон узнает об этом, он мягко говоря будет «недоволен» и даже чуть-чуть «разгневан» (возможно поэтому Танис обвиняет себя в том, что не углядела за сестрой и не уберегла её).



Вторая часть: Пещера

Эта часть сценария использует ту же карту подводных пещер, что и приключение «Последнее убежище Лаодис«, приведенную в конце статьи.

Как только игроки спускаются под воду, они видят вход в пещеру приблизительно 10 футов в ширину. Танис предупреждает их, что вход охраняется живыми водорослями, а кроме того там могут быть несколько дагонитов и других опасностей, которые ей не известны. Танис будет сопровождать группу внутри, но отпустит всех сопровождающих их дельфинов.

А: Вход

Вход пещеры охраняется Живыми Водорослями. Число водорослей, равно числу персонажей в группе.

В: Палата Статуй

Игроки входят в большую палату. На постаментах стоят три большие 30 футовые статуи изображающие отвратительных титанов: Дагона, Кракена и Ктолоса. Любая нереида, священник Посейдона или персонаж с второстепенным навыком ученого узнает их.

Налево есть лестница поднимающаяся вверх и уводящая в коридор. У самого потолка имеется воздушная прослойка. Зал освещен фосфорирующими морскими водорослями. Уровень воды здесь

примерно 4 фута.

C: Лангустос

Эта область охраняется лангустос. Проход узкий, не позволяет пройти более чем одному человеку за раз.

D: Второй лангустос

То же, что и выше (включая ограниченное пространство).

E: Два глубоководных наблюдателя

Это широкая комната, кажется пустует, в её задней части угадывается ещё один проход. В этой комнате обитают два глубоководных наблюдателя стерегущие сокровищницу.

F: Сокровищница

Эта комната содержит различную добычу, взятую здешними обитателями во время набегов. Здесь ведущий может разместить различные сокровища по своему усмотрению.

G: Склад

Это помещение содержит различные вещи и оружие (главным образом копья и трезубцы) дагонитов; по усмотрению ведущего здесь можно найти и несколько морских волшебных предметов, типа Плаща Ската, Сети Рыбака и т.д.

H: Дагониты

Группа дагонитов обитает здесь. Их число должно быть равно числу персонажей в группе.

I: Бараки

Эта палата служит казармой для солдат дагонитов. Интерьер помещения составляют лежаки из водорослей, стойки с оружием и

разные личные вещи, в общем-то не представляющие никакой ценности.

J. Морской лев

Эта область охраняется Морским Львом. Ключ к камере (K), привязан на шею животного.
Морские Львы — благородные существа и это несчастное животное просто попало под действие порабощающей магии Ксалтона.
Танис будет активно выступать против убийства морского льва и постарается отвлечь его и очаровать (используя свою магию), в то время как остальная часть группы сможет подойти к нему и спокойно снять ключ.
Если искатели приключений игнорируют ее просьбы и нападают на морского льва, она не будет препятствовать им, но вероятно будет теперь помогать им не так охотно.

K: Камера

Здесь заперт здоровенный мужчина-тритон по имени Немос — оказывающийся местным королем тритонов. Он сообщит группе, что на его небольшое королевство было совершено нападение в результате которого большинство его воинов было убито дагонитами и другими отвратительными существами.
Храбрые воины-тритоны понесли большие потери, но так и не смогли спасти своего короля от пленения. Десять молодых русалок королевской крови (включая некоторых из его сестер и племянниц) также были захвачены вместе с ним и видимо должны быть принесены в жертву дагонитам и их союзникам, в числе которых «колдун-человек и два проклятых тельфина».

Само собой, тритон не знает ничего об истинных целях похитителей и даже не догадывается, почему он был отделен от других пленников (Ксалтон намереваются поработить его позже, чтобы использовать для реализации других темных планов).

Как только он освобожден король тут же присоединятся к группе, чтобы вырвать русалок из когтей дагонитов, прежде, чем станет слишком поздно.

Если исцеляющая магия ещё не иссякла он обязательно попросит вылечить свои раны, чтобы «вернуть хотя бы часть прежней силы».

Также обратите внимание, что король лишен своего вооружения — но его ярость настолько велика, что он не откажется даже от трезубца одного из мертвых дагонитов.

L: Снова дагониты

Здесь встречается пара дагонитов, прибывших, чтобы проверить источник шума вызванного боем с морским львом (или разъяренным ревом короля тритонов).

M: Психо-Медуза

Здесь притаилась Психо-Медуза.

N: Логово акватавра

Акватавр охраняет доступ к жертвенной палате. Пол этой пещеры завален черепами, костями различных морских существ (включая нескольких невезучих дагонитов).
Это чудовище очень опасно, и персонажам, вероятно, будет достаточно сложно справиться с ним, даже при помощи Танис. Битва с акватавром должна быть жаркой, этаким «последним боем» (ну хорошо, предпоследним). Если король тритонов будет убит, позвольте ему произнести несколько последних слов своим нежданным союзникам: «Пожалуйста, верните девочек домой …».

O: Статуэтки тельфинов

Левая стена этого маленького коридора имеет вырезанную нишу с тремя каменными статуэтками в 1 фут высотой, изображающими

бородатых мужчин носящих необычные короны.
Это тельфины, но изображенные такими, какими они были когда-то.
Статуэтки служат бесценным сокровищем для этих проклятых существ, всё ещё таящих надежду на пробуждение Дагона, которое возможно позволит им вновь обрести человеческий облик.

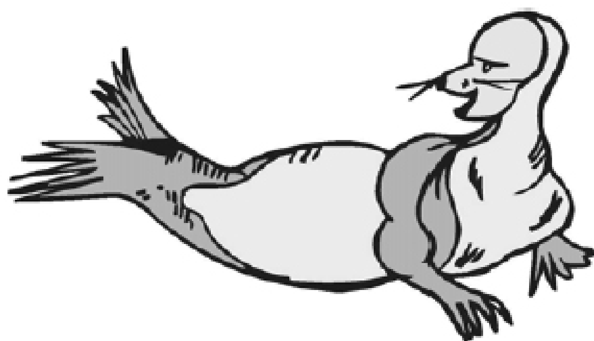
P: Жертвенный Зал

Группа вступает в огромный зал в середине которого стоит алтарь. Он довольно высокий, настолько, что даже выступает из под воды (воздушная прослойка о которой упоминалось ранее присутствует почти во всех помещениях). К алтарю привязана русалка.

Выше алтаря на постаменте стоит Ксалтон на распев произносящий заклинание на древнем языке тритониан. Кроме него на блоках по сторонам от алтаря взгромоздились два тельфина и скованные цепью, остальные девять русалок и нереида (Белис) в бессознательном состоянии, охраняемая четырьмя дагонитами.
Дагониты немедленно нападут на незваных гостей, в то время как приведенный в бешенство Ксалтон обрушит на них свою магию. Тельфины, вероятно, предпочтут тихонько исчезнуть до того как на них обратили внимание ..., если он все еще жив, доблестный король тритонов немедленно броситься в бой.

Q: Лестница наверх

Здесь находится спиральная лестница ведущая на второй «этаж» «храма» где и находиться маг, оставаясь таким образом, вне досягаемости (до поры).



Эпилог

Победа и Награда

В дополнение ко всем пунктам Славы полученным за нанесение поражения различным противникам в этом сценарии, воины помешавшие освобождению морского титана должны получить дополнительную награду в виде 200 пунктов Славы каждый.

Маги получат обычные пункты Мудрости, согласно правилам. Убийство самого Ксалтона дает 500 пунктов. Если искатели приключений спасут Белис и русалок, они получат вечную благодарность короля (или королевских наследников), так же как и океаниды Танис — бесценная выгода, если они ещё раз решат наведаться в подводное царство в других сценариях.

По усмотрению ведущего Танис может вознаградить каждого искателя приключений одним магическим предметом; Ведущий может даже решить выдать им эти предметы ещё в тот момент когда они только собираются отправиться в это путешествие, а потом просто «подарить».

Варианты окончания

Этот сценарий может иметь различные последствия, которые легко могут лечь в основу дальнейших приключений. Самое очевидное тут — месть дагонитов, тельфинов или брата Ксалтона (морской принц по имени *Фобос Безумный*) и его союзников, которые могли выследить группу… тут даже можно выбирать, что страшнее — орда дагонитов, волшебный шторм или например пара-тройка военных кораблей тритониан за кормой …
Если персонажи заручаться дружбой Танис, они смогут призвать океаниду (или она их) в более позднем приключении при решении каких-то своих проблем.

Для игроков заинтересованных личными чувствами их персонажей

эта история могла бы быть отправной точкой интересного романа между искателем приключений и одной из двух сестер-океанид — события, которое вряд ли одобрит Посейдон…

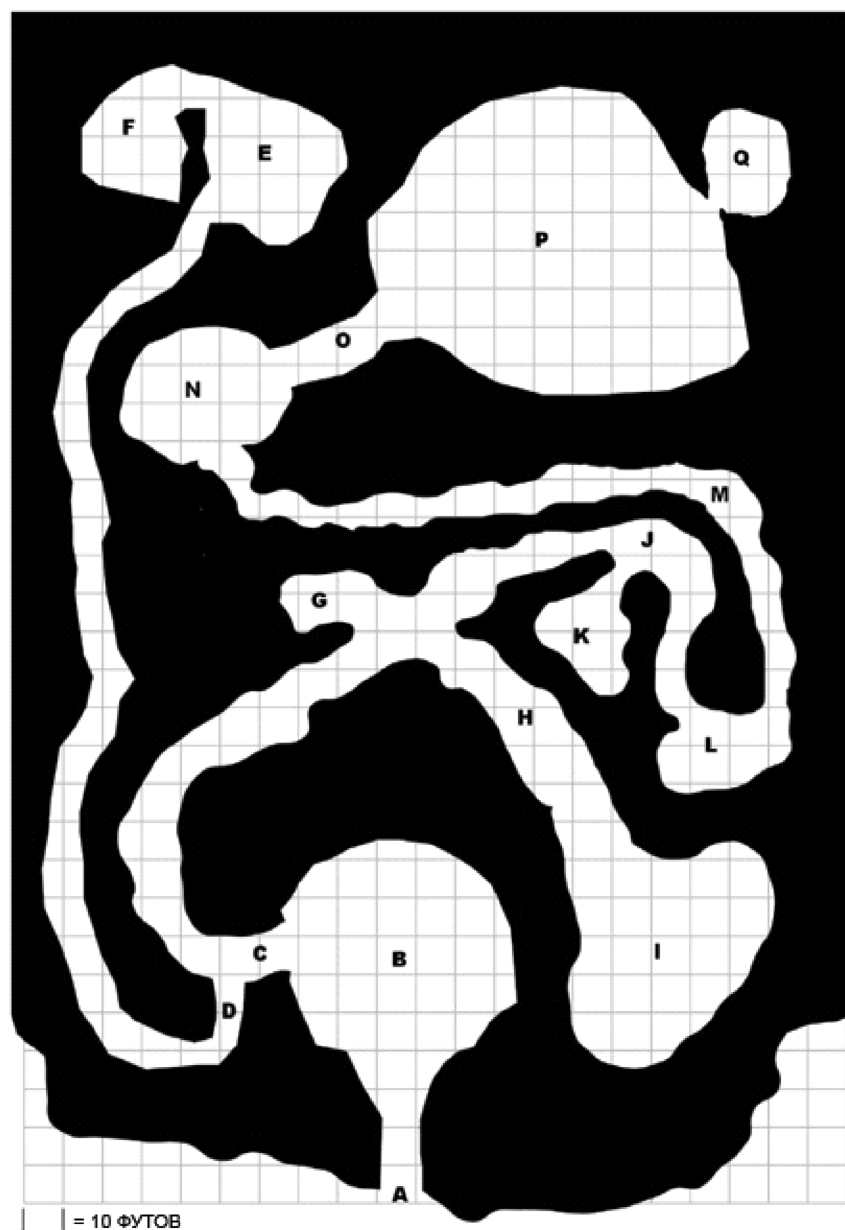
Судьба Белис также может быть интересной темой для последующих приключений если она останется в живых, разумеется. В этом случае она лишиться статуса океаниды и станет обычной нереидой, пронизанной чувством вины, печали и тоски по таинственным глубоководным безднам … Такой трагичный персонаж мог бы стать очень интересным союзником персонажей или их Немезидой.

А если ничего не выйдет?

Что произойдет, если персонажи не сумеют остановить Ксалтона и предотвратить завершение его ритуала? У ведущих которым выпал такой невеселый вариант развязки остается два пути: Дагон действительно освобождается из своей тюрьмы и… ну, в общем, все умирают… ИЛИ в дело вмешивается сам Посейдон, мгновенно убивает безрассудного Ксалтона и его сообщников, а затем поворачивается к группе наших «героев» и ОЧЕНЬ сердито на них смотрит…

В этом случае гнев Посейдона можно использовать как удобное средство, чтобы заставить героев (с возможно, выжившими, но теперь опозоренными океанидами) отправиться в другие морские приключения, которые позволят им искупить свою вину.

КАРТА ПОДВОДНЫХ ПЕЩЕР



Карта Мэтью Роджерса

11